

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-070642

(43)Date of publication of application : 21.03.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 13/10

(21)Application number : 11-248302

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 02.09.1999

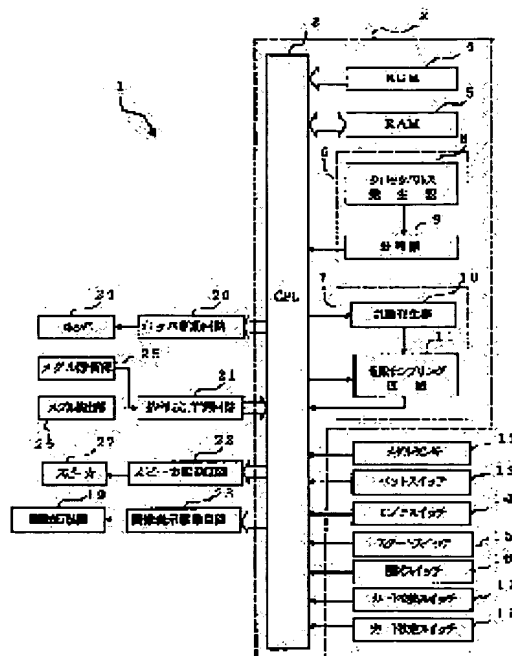
(72)Inventor : NAGANO HIROYUKI

## (54) GAME MACHINE

## (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To give more interest in a game and reduce the operating cost of a game shop by enjoying a game in plural patterns of game procedures with one game machine.

SOLUTION: In a game machine (poker game machine 1), two or more persons enjoy a game in competition in accordance with the control of a game control means (game controller 3) and at least one of them, excluding an actual player, is a virtual player assumed by the game control means. The game control means has a game procedure storage means (ROM 4) for storing plural patterns of game procedures and an extracting means for extracting a desired game procedure out of the plural patterns of game procedures stored in the game procedure storage means. The game control means proceeds the play of the virtual player as at least one of the competitors in accordance with the game procedure extracted by the extracting means.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 27.12.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 12.06.2003

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2003-13035

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 10.07.2003

[Date of extinction of right]

BEST AVAILABLE COPY

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2001-70642  
(P2001-70642A)

(43) 公開日 平成13年3月21日 (2001.3.21)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/00  
13/10

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00  
13/10

テーマコード(参考)

M 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号

特願平11-248302

(22) 出願日

平成11年9月2日 (1999.9.2)

(71) 出願人

598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者

長野 博之

東京都江東区有明3-1-25

(74) 代理人

100097984

弁理士 川野 宏

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA13 AA14 BA00 BA06

BB00 BB01 BB05 BB08 BD00

BD03 BD05 CB00 CB01 CB07

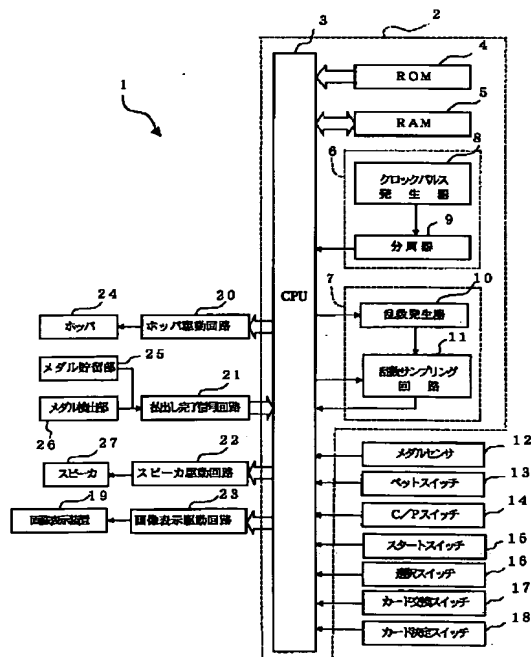
CC02

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 一台の遊技機において複数の遊技進行パターンにより遊技を行えるようにして、遊技の面白さを高めるとともに、遊技店の運営コストを低減する。

【解決手段】 遊技制御手段(遊技制御装置3)による制御に従って二人以上の者が対戦して遊技を行うとともに、対戦相手のうち実在の遊技者を除いた少なくとも一人は遊技制御手段により想定された仮想遊技者である遊技機(ポーカーゲーム機1)において、遊技制御手段には、複数パターンの遊技進行手順を記憶した遊技進行手順記憶手段(ROM4)と、遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から所望の遊技進行手順を抽出するための抽出手段とを備え、遊技制御手段により、抽出手段で抽出された遊技進行手順に基づいて、対戦相手のうち少なくとも一人である仮想遊技者の遊技を進行させる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技を制御するための遊技制御手段と、遊技結果に基づいて遊技者に利益を付与するための利益付与手段とを有し、前記遊技制御手段による制御に従って二人以上の者が対戦して遊技を行うとともに、対戦相手のうち実在の遊技者を除いた少なくとも一人は前記遊技制御手段により想定された仮想遊技者である遊技機において、

前記遊技制御手段には、

複数パターンの遊技進行手順を記憶した遊技進行手順記憶手段と、

該遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から所望の遊技進行手順を抽出するための抽出手段とを備え、

前記遊技制御手段では、前記抽出手段で抽出された遊技進行手順に基づいて、前記対戦相手のうち少なくとも一人である仮想遊技者の遊技を進行させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から、遊技者の操作により所望の遊技進行手順を選択するための選択手段を備え、

前記抽出手段は、前記選択手段による選択に基づいて、遊技で使用する遊技進行手順を抽出することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】 前記遊技制御手段には、

乱数を発生するための乱数発生手段と、

該乱数発生手段により発生した乱数に基づいて抽選を行うための抽選手段とを含み、

前記抽出手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、遊技で使用する遊技進行手順を抽出することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項4】 前記遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順は、各遊技進行手順毎に遊技者が得ることができる利益がそれぞれ異なっていることを特徴とする請求項1～3のうちいずれか1項記載の遊技機。

【請求項5】 前記抽出手段により抽出された遊技進行手順による遊技は、その最大許容遊技回数が定められており、

前記抽出手段では、現在行っている遊技進行手順による最大許容遊技回数に達した場合に、当該遊技進行手順を除いた他の遊技進行手順の中から遊技で使用する遊技進行手順を抽出することを特徴とする請求項1～4のうちいずれか1項記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技機に関し、特に二人以上の者が対戦して遊技を行う対戦型の遊技機に関する。

## 【0002】

【従来の技術】従来より、この種の遊技機として、例えばポーカーゲーム機が知られている。このポーカーゲーム機は、遊技に使用するトランプカード等を画像表示するための画像表示装置と、遊技を制御するためのマイクロコンピュータ等からなる遊技制御装置と、遊技に供する遊技メダルを検出するためのメダルセンサと、賞としての遊技メダルを払い出すためのホッパ等を備えている。

【0003】このようなポーカーゲーム機では、遊技機毎に遊技メダルのペイアウト率や遊技の進行手順等が設定されており、これらの設定に基づいて遊技制御装置が遊技の進行を制御していた。すなわち、ポーカーゲーム機の遊技において、遊技制御装置の制御に基づいて仮想遊技者として遊技を行うディーラーを想定し、このディーラーが予め設定された遊技の進行手順等に従って遊技者の対戦相手を勤めるようになっていた。また、各ポーカーゲーム機では、仮想遊技者であるディーラーの強さ、遊技進行の癖、遊技者が得ることができ利益等が、設定により予め決まっていた。

【0004】このため、遊技者は遊技の内容、ペイアウト率、遊技機の外観等により遊技を行う遊技機を選択して仮想遊技者であるディーラーを相手に遊技を行い、仮想遊技者であるディーラーの遊技進行に対する癖等が気に入らない場合には、他の遊技機に移動して遊技を行っていた。

## 【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述した従来のポーカーゲーム機では、遊技者が気に入る遊技機を見つけ出すことができるまで複数の遊技機を移動しなければならないこともあり、落ち着いて遊技を行えない等、遊技の面白さが減少するという問題があった。

【0006】また、遊技店にとってみれば、遊技者の趣味に合わせて、それぞれペイアウト率や遊技の進行手順等の設定が異なったポーカーゲーム機を多数設置しなければならず、多数のポーカーゲーム機を設置するための広いスペースを必要とする。さらに、遊技者の趣味に合わず稼働率の低いポーカーゲーム機が存在する可能性もあり、運営コストが上昇するという問題があった。

【0007】本発明は、上述した事情に鑑み提案されたもので、1台の遊技機において、複数パターンの遊技進行手順により遊技を行えるようにして、遊技の面白さを高めるとともに、遊技店の運営コストを低減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【0008】

【課題を解決するための手段】本発明の遊技機は、上述した目的を達成するため、以下の特徴点を備えている。

請求項1記載の本発明に係る遊技機は、遊技を制御するための遊技制御手段と、遊技結果に基づいて遊技者に利益を付与するための利益付与手段とを有し、前記遊技制

御手段による制御に従って二人以上の者が対戦して遊技を行うとともに、対戦相手のうち現実の遊技者を除いた少なくとも一人は前記遊技制御手段により想定された仮想遊技者である遊技機において、前記遊技制御手段には、複数パターンの遊技進行手順を記憶した遊技進行手順記憶手段と、該遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から所望の遊技進行手順を抽出するための抽出手段とを備え、前記遊技制御手段では、前記抽出手段で抽出された遊技進行手順に基づいて、前記対戦相手のうち少なくとも一人である仮想遊技者の遊技を進行させることを特徴とするものである。

【0009】請求項2記載の本発明に係る遊技機は、前記請求項1記載の発明に係る遊技機の特徴点に加えて、前記遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から、遊技者の操作により所望の遊技進行手順を選択するための選択手段を備え、前記抽出手段は、前記選択手段による選択に基づいて、遊技で使用する遊技進行手順を抽出することを特徴とするものである。

【0010】請求項3記載の本発明に係る遊技機は、前記請求項1記載の発明に係る遊技機の特徴点に加えて、前記遊技制御手段には、乱数を発生するための乱数発生手段と、該乱数発生手段により発生した乱数に基づいて抽選を行うための抽選手段とを含み、前記抽出手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、遊技で使用する遊技進行手順を抽出することを特徴とするものである。

【0011】請求項4記載の本発明に係る遊技機は、前記請求項1～3のうちいずれか1項記載の発明に係る遊技機の特徴点に加えて、前記遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順は、各遊技進行手順毎に遊技者が得ることができる利益がそれぞれ異なっていることを特徴とするものである。

【0012】請求項5記載の本発明に係る遊技機は、前記請求項1～4のうちいずれか1項記載の発明に係る遊技機の特徴点に加えて、前記抽出手段により抽出された遊技進行手順による遊技は、その最大許容遊技回数が定められており、前記抽出手段では、当該遊技進行手順による最大許容遊技回数に達した場合に、当該遊技進行手順を除いた他の遊技進行手順の中から遊技で使用する遊技進行手順を抽出することを特徴とするものである。

【0013】なお、ここでいう遊技制御手段は、CPU、ROM、RAM等を備え、ROM等に記憶されたシーケンスプログラムに基づいてCPU等が動作することにより遊技を制御するマイクロコンピュータにより構成される。

【0014】また、利益付与手段は、遊技媒体である遊技メダル等を払い出すためのホッパ及びその付属機器等により構成される。

【0015】また、遊技制御手段により想定された仮想

10

20

30

40

50

遊技者とは、遊技制御手段を構成するCPU等が、ROM等に記憶されたシーケンスプログラムに基づいて動作することにより創出される仮想の遊技者のことであり、遊技者はこの仮想遊技者を対戦相手として遊技を行うことになる。

【0016】また、遊技進行手順記憶手段は、遊技制御装置を構成するROM等により構成される。この遊技進行手順記憶手段に記憶された遊技進行手順とは、仮想遊技者がどのような手順で遊技を進行させるかを意味し、仮想遊技者の強さ、遊技進行の癖、遊技者が得ることができる利益等に基づいて各遊技進行手順が設定される。

【0017】また、乱数発生手段は、遊技制御装置を構成する乱数発生器からなり、抽出手段、抽選手段は、上述した遊技制御手段を構成するCPU等がROM等に記憶されたシーケンスプログラムに基づいて動作することにより各手段として機能する。

【0018】また、選択手段は、遊技者の操作に基づいて所望の遊技進行手順を選択できるようにした選択スイッチ等により構成される。

【0019】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づいて、本発明に係る遊技機の実施形態を説明する。なお、以下に説明する実施形態では、具体的な遊技機としてポーカーゲーム機を例にとって説明を行う。

【0020】＜ポーカーゲーム機＞図1は、本発明に係るポーカーゲーム機1の概略構成を示すブロック図である。このポーカーゲーム機1は、いわゆるドローポーカーゲームを行うための遊技機で、遊技に供するための所定枚数の遊技メダルを投入し、画像表示装置19に表示された5枚のトランプカードの中から遊技者が不要と判断したトランプカードを新たなトランプカードと交換して、ロイヤルフラッシュ、フルハウス、スリーカード、トゥーペア、ワンペア等の役を完成させ、この役が仮想遊技者であるディーラーの役よりも上位の役である場合に、当該役に対応した枚数の遊技メダルを払い出すようにしたものである。このポーカーゲーム機1における遊技は、遊技制御手段である遊技制御装置2により制御される。

【0021】＜遊技制御装置＞遊技制御装置2は、図1に示すように、CPU3、ROM4、RAM5、CPU3の動作クロック信号を生成するためのクロック回路6、遊技で使用する乱数を制御するための乱数制御部7を備えている。

【0022】上記ROM4には、ポーカーゲーム機1の遊技における処理の手順がシーケンスプログラムとして記憶されているとともに、役の発生を制御する抽選確率等を決定するための入賞確率テーブルや、遊技進行手順を決定するための遊技進行手順テーブル等のデータが記憶されており、シーケンスプログラムに基づいてCPU3等が動作することによりポーカーゲーム機1における

遊技が制御される。

【0023】上記クロック回路6は、所定周波数の基準クロックを発生するためのクロックパルス発生器8と、基準クロック信号を分周することによりCPU3の動作クロック信号を生成するための分周器9を備えている。

【0024】上記乱数制御部7は、CPU3の制御に従って一定範囲の乱数を発生させるための乱数発生器10と、乱数発生器10で発生した乱数の中から任意の乱数を抽出してCPU3へ送信するための乱数サンプリング回路11を備えている。

【0025】上記CPU3に備えられた複数のI/Oポートには、実際にメダル投入口(図示せず)から投入された遊技メダルを検出するためのメダルセンサ12、クレジットメダルとして記憶されている遊技メダルを遊技に供するためのベットスイッチ13、賞として与えられた遊技メダルを払い出すか、あるいはクレジットするかを指示するためのC/Pスイッチ(クレジット/ペイアウト・スイッチ)14、遊技を開始させるためのスタートスイッチ15、仮想遊技者であるディーラーを選択するための選択スイッチ16、遊技者に配られたトランプカードの交換を指示するためのカード交換スイッチ17、現在のトランプカードの組み合わせにより勝負を行うためのカード決定スイッチ18が接続されている。なお、これらの各スイッチは、機械的なスイッチにより構成してもよいが、遊技内容が表示される画像表示装置19において各スイッチを画像表示して、遊技者が画像表示された各スイッチに接触することによりスイッチ操作が行われる仮想スイッチであってもよい。

【0026】さらに、I/Oポートには、ホッパ駆動回路20、払出完了信号回路21、スピーカ駆動回路22、画像表示駆動回路23が接続されている。

【0027】以下、上記各回路について詳しく説明する。上記ホッパ駆動回路20には、遊技メダルを貯留するためのホッパ24が接続されており、遊技者がトランプカードにより構成した役が、仮想遊技者であるディーラーの役よりも上位の役である場合に、当該役に対応した所定枚数の遊技メダルが払い出される。

【0028】上記払出完了信号回路21には、メダル貯留部25およびメダル検出部26が接続されている。メダル貯留部25は、メダル投入口から投入された遊技メダルや賞として払い出される遊技メダルを貯留記憶するための部分で、所定の最大許容貯留数(例えば50枚)に達するまで遊技メダルを貯留記憶することができる。また、ホッパ24から払い出される遊技メダルは、メダル検出部26により計数される。そして、入賞時の遊技メダルの払出動作において、メダル貯留部25に加算記憶される加算値、あるいはメダル検出部26における計数値が所定の払出枚数に達すると、払出完了信号回路21からCPU3に対し払出完了信号が送信される。

【0029】上記画像表示駆動回路23には、画像表示

装置19が接続されており、CPU3の制御に基づいて画像表示装置19における画像表示を行う。スピーカ駆動回路22には、効果音等を発生するためのスピーカ27が接続されており、スピーカ27からは遊技状態に対応した効果音が発生される。

【0030】<画像表示装置>上記画像表示装置19は、CRTディスプレイ、液晶表示装置、プラズマディスプレイ等からなり、図2に示すように、その画面にはポーカーゲームの進行状況が表示される。例えば図2に示す例では、画面の上半部分に遊技メダルの投入枚数に対する払出率が表示され、画面の下半部分に遊技者に配られた5枚のトランプカードが表示され、画面の中央部分に遊技者が勝者となったことを示す「YOU WIN」の文字が表示され、画面の最下段に現在のクレジット数と、賞として払い出される遊技メダルの枚数が表示されている。

【0031】なお、画像表示装置19には、上述した表示の他に、ディーラーを選択するための選択画面や、遊技手順を説明するための説明画面、あるいは遊技の進行を指示するための仮想スイッチ等が表示される。

【0032】<ポーカーゲーム機における遊技>次に、図3〜5に基づいて、上述したポーカーゲーム機1における遊技手順の具体的な実施例を説明する。なお、上述したように、遊技制御装置2のROM4等により構成される遊技進行手順記憶手段には、仮想遊技者の強さ、遊技進行の癖、遊技者が得ることができる利益等に基づいて複数パターンの遊技進行手順が記憶されており、各実施例では、これらの遊技進行手順の中から遊技に使用される遊技進行手順が抽出される。

【0033】<実施例1>図3は、実施例1に係る遊技手順を示すフローチャートである。この実施例1の遊技手順で行われる遊技は、対戦相手となるディーラーを遊技者が選択することができるようにしたものである。

【0034】図3に示すように、遊技メダルが投入されてメダルセンサ12により検出されたり、ベットスイッチ13が操作されて遊技開始条件が整った後にスタートスイッチ15が操作されると、画像表示装置19にディーラーを選択するための画面が表示される。遊技者は、選択スイッチ16を操作して所望のディーラーを選択し(S1)、選択されたディーラーを対戦相手としてポーカーゲームを行う(S2)。このポーカーゲームでは、画像表示装置19に5枚のトランプカードが表示され、遊技者は、カード交換スイッチ17を操作して、ロイヤルフラッシュ、フルハウス、スリーカード、トゥーペア、ワンペア等の役が完成するように、不要と判断したトランプカードを新たなトランプカードと交換する。そして、役が完成すると、カード決定スイッチ18を操作してディーラーとの勝負を行い、遊技結果が遊技者の勝利であった場合には、予め定められた配当率に従って賞としての遊技メダルが払い出される。なお、役の完成、

ディーラーとの勝負結果等は、遊技制御装置2において判断される。

【0035】次に、次回の遊技においても現在のディーラーを対戦相手として遊技を行うか否かを選択するための画面が画像表示装置19に表示され、遊技者の選択が促される(S3)。なお、現在のディーラーにより遊技を続行するか否かは、所定のスイッチ(図示せず)を操作することにより決定することができる。

【0036】ここで、現在のディーラーを対戦相手として遊技を続行しない場合には、ディーラー選択画面が画像表示装置19に表示され、ディーラーの選択処理(S1)以降の制御が行われる。一方、現在のディーラーを対戦相手として遊技を続行する場合には、遊技を継続するか否かを選択するための画面が画像表示装置19に表示され、遊技者の選択が促される(S4)。なお、遊技を継続するか否かは、所定のスイッチ(図示せず)を操作することにより決定することができる。

【0037】ここで、遊技を継続する場合には、現在のディーラーを対戦相手として遊技が行われる(S2)。一方、遊技を継続しない場合には、当該ポーカーゲーム機1における遊技が終了し、遊技メダルの精算等が行われる。

【0038】<実施例2>図4は、実施例2に係る遊技手順を示すフローチャートである。この実施例2の遊技手順で行われる遊技は、対戦相手となるディーラーを遊技制御装置2における抽選に基づいて選択するようにしたものである。

【0039】図4に示すように、ポーカーゲーム機1における遊技が開始されると、遊技制御装置2では、乱数に基づく抽選を行って遊技で使用するディーラーを選択し(S11)、選択されたディーラーを対戦相手としてポーカーゲームが行われる(S12)。そして、遊技結果が遊技者の勝利であった場合には、予め定められた配当率に従って賞としての遊技メダルが払い出される。

【0040】次に、遊技を継続するか否かを選択するための画面が画像表示装置19に表示され、遊技者の選択が促される(S13)。なお、遊技を継続するか否かは、所定のスイッチ(図示せず)を操作することにより決定することができる。

【0041】ここで、遊技を継続する場合には、新たにディーラーの抽選が行われ(S11)、選択されたディーラーを対戦相手として遊技が行われる(S12)。一方、遊技を継続しない場合には、当該ポーカーゲーム機1における遊技が終了し、遊技メダルの精算等が行われる。

【0042】<実施例3>図5は、実施例3に係る遊技手順を示すフローチャートである。この実施例3の遊技手順で行われる遊技は、対戦相手となるディーラーを遊技制御装置2における抽選に基づいて選択するとともに、当該ディーラーによる遊技に対して最大許容遊技回

数が定められたものである。すなわち、実施例3の遊技手順で行われる遊技では、現在行っているディーラーによる遊技が最大許容遊技回数に達した場合に、当該ディーラーを除いた他のディーラーの中から遊技で使用するディーラーを抽出するようになっている。

【0043】図5に示すように、ポーカーゲーム機1における遊技が開始されると、遊技制御装置2では、乱数に基づく抽選を行って遊技で使用するディーラーを選択する(S21)。この際、選択されるディーラーは、前回までの遊技で選択されたディーラー以外の中から抽選される。

【0044】ディーラーが選択されると、当該ディーラーを対戦相手としてポーカーゲームが行われる(S22)。そして、遊技結果が遊技者の勝利であった場合には、予め定められた配当率に従って賞としての遊技メダルが払い出される。

【0045】次に、現在のディーラーによる遊技が最大許容遊技回数を超えたか否かが判断され(S23)、最大許容遊技回数を超えた場合には、現在のディーラー以外のディーラーの中から、乱数に基づく抽選を行って次回の遊技で使用するディーラーを選択する(S21)。この最大許容遊技回数とは、当該ディーラーによる遊技に対して許容された遊技回数の最大値のことで、例えば、各ディーラー毎に20回、50回、100回等の最大許容遊技回数が設定される。

【0046】一方、現在のディーラーによる遊技が最大許容遊技回数を超えていない場合には、遊技を継続するか否かを選択するための画面が画像表示装置19に表示され、遊技者の選択が促される(S24)。なお、遊技を継続するか否かは、所定のスイッチ(図示せず)を操作することにより決定することができる。

【0047】ここで、遊技を継続する場合には、現在選択されているディーラーを対戦相手として遊技が行われる(S22)。一方、遊技を継続しない場合には、当該ポーカーゲーム機1における遊技が終了し、遊技メダルの精算等が行われる。

【0048】なお、上述した実施形態では、遊技機の一例としてポーカーゲーム機1を例にとって説明を行ったが、本発明は、二人以上が対戦して遊技を行うとともに、対戦相手のうち実在の遊技者を除いた少なくとも一人は遊技制御手段により想定された仮想遊技者である他の対戦型の遊技機、例えば競馬ゲーム機、ブラックジャックゲーム機、バカラゲーム機、麻雀ゲーム機等に応用することができる。

【0049】

【発明の効果】本発明の遊技機は、遊技制御手段による制御に従って二人以上の者が対戦して遊技を行うとともに、対戦相手のうち実在の遊技者を除いた少なくとも一人は遊技制御手段により想定された仮想遊技者となるような対戦型の遊技機であり、上述した構成を備えている

10

20

30

40

50

ので、以下に示すような効果を奏することができる。

【0050】請求項1記載の発明に係る遊技機では、遊技制御手段には、複数パターンの遊技進行手順を記憶した遊技進行手順記憶手段と、遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から所望の遊技進行手順を抽出するための抽出手段とを備えており、抽出手段で抽出された遊技進行手順に基づいて、対戦相手のうち少なくとも一人である仮想遊技者の遊技を進行させるようになっている。

【0051】したがって、1台の遊技機において複数パターンの遊技進行手順により遊技を行うことができるので、当該遊技機における遊技内容を多様化することができ、遊技者にとっては、自身が気に入る遊技機を見つけ出すために複数の遊技機を移動する必要がなく、1台の遊技機で落ち着いて遊技を行うことができるので、遊技の面白さを高めることができる。

【0052】また、遊技店にとっては、1台の遊技機を設置するだけで、遊技内容がそれぞれ異なる多数の遊技機を設置したのと同様の効果をもたらすことができ、遊技機の設置スペースを節約できるとともに、各遊技機の稼働率を上げることができ、運営コストを低減することが可能と可能となる。

【0053】請求項2記載の発明に係る遊技機では、遊技者が操作する選択手段により、遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から、遊技者が所望の遊技進行手順を選択することができる。

【0054】したがって、遊技者は、自身が気に入った遊技進行手順で遊技を行うことができるので、遊技の面白さをさらに高めることができる。

【0055】請求項3記載の発明に係る遊技機では、乱数に基づく抽選により、遊技進行手順記憶手段に記憶された複数パターンの遊技進行手順の中から、遊技で使用する遊技進行手順を選択することができる。

【0056】したがって、遊技機における遊技進行手順に意外性を持たせることができるので、遊技の面白さをさらに高めることができる。

【0057】請求項4記載の発明に係る遊技機では、遊技進行手順記憶手段に記憶された複数の遊技進行手順は、各遊技進行手順毎に遊技者が得ることができる利益が異なっている。

【0058】したがって、選択された遊技進行手順毎に遊技者が得ることができる利益が異なるので、遊技に変化を持たせることができ、遊技の面白さをさらに高めることができる。

【0059】請求項5記載の発明に係る遊技機では、各遊技進行手順における最大許容遊技回数が定められてお

り、現在行っている遊技進行手順による最大許容遊技回数に達した場合に、当該遊技進行手順を除いた他の遊技進行手順の中から遊技で使用する遊技進行手順が選択される。

【0060】したがって、所定の遊技回数毎に遊技進行手順が変更されるので、遊技に変化を持たせることができ、遊技の面白さをさらに高めることができる。また、遊技内容が、遊技者あるいは遊技店の一方だけに有利とならないので、遊技者と遊技店との利益の均衡を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態であるポーカーゲーム機の概略ブロック図

【図2】図1に示すポーカーゲーム機の画像表示装置における表示画面の説明図

【図3】実施例1に係る遊技手順を示すフローチャート

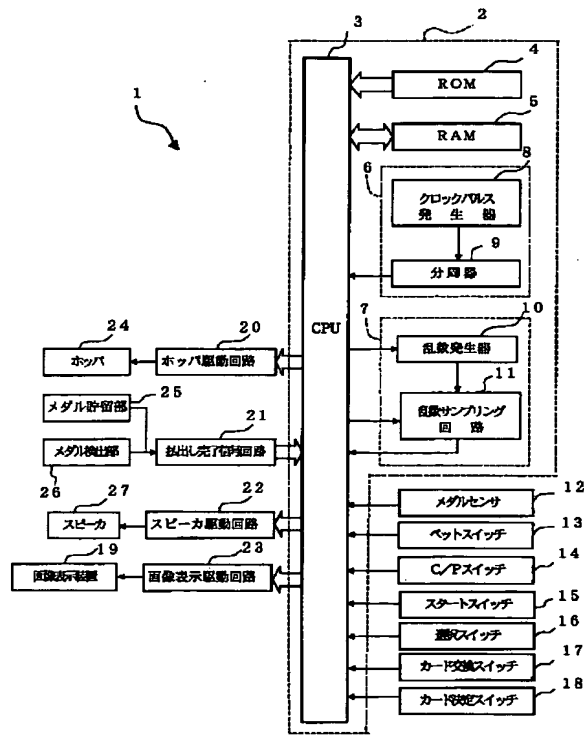
【図4】実施例2に係る遊技手順を示すフローチャート

【図5】実施例3に係る遊技手順を示すフローチャート

【符号の説明】

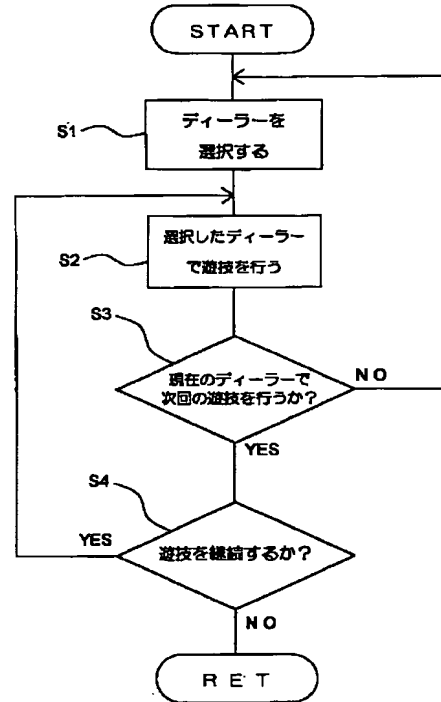
- 1 ポーカーゲーム機
- 2 遊技制御装置
- 3 CPU
- 4 ROM
- 5 RAM
- 6 クロック回路
- 7 乱数制御部
- 8 クロックパルス発生器
- 9 分周器
- 10 乱数発生器
- 11 乱数サンプリング回路
- 12 メダルセンサ
- 13 ベットスイッチ
- 14 C/Pスイッチ
- 15 スタートスイッチ
- 16 選択スイッチ
- 17 カード交換スイッチ
- 18 カード決定スイッチ
- 19 画像表示装置
- 20 ホッパ駆動回路
- 21 払出完了信号回路
- 22 スピーカ駆動回路
- 23 画像表示駆動回路
- 24 ホッパ
- 25 メダル貯留部
- 26 メダル検出部
- 27 スピーカ

【図1】

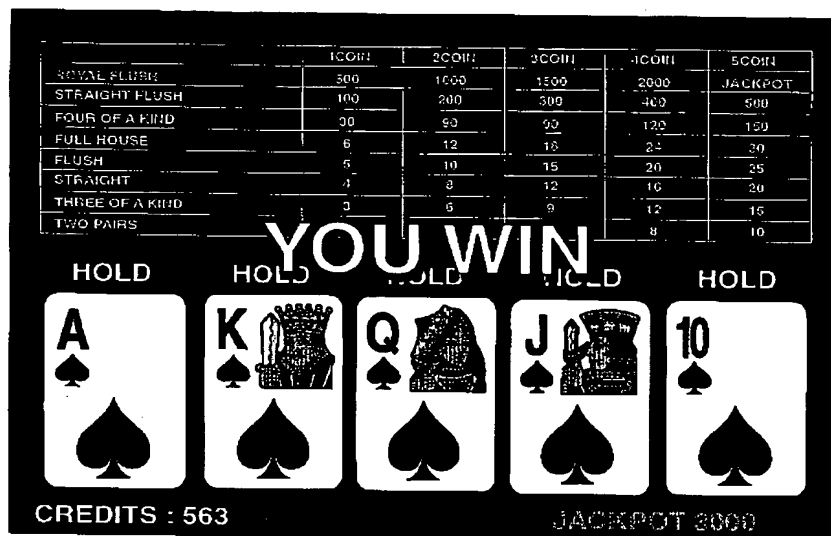


【図3】

&lt;実施例1&gt;



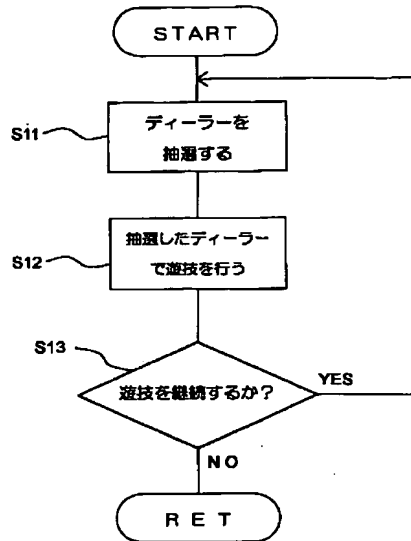
【図2】





【図4】

&lt;実施例2&gt;



【図5】

&lt;実施例3&gt;

